

JEU DES 7 FAMILLES - MÉSOPOTAMIE

Imprimez les cartes sur du papier A4. Pour plus de rigidité, collez la feuille sur une feuille cartonnée. Découpez les cartes. Coloriez les dessins. Si vous souhaitez voir les oeuvres en photo, vous pourrez les trouver sur internet grâce à la légende.

A la fin de la semaine, vous aurez un jeu des 7 familles complet !

N'hésitez pas à nous envoyer des photos sur contact@voyagesenarcheo.fr ou sur facebook et instagram.

JEU DES 7 FAMILLES MÉSOPOTAMIE

But du jeu : regrouper le plus grand nombre de familles.
Joueurs : de 2 à 6 joueurs

Mélanger les cartes et distribuer 7 cartes à chaque joueur. Le reste des cartes constitue la pioche.
Le premier joueur demande à la personne de son choix si elle possède la carte souhaitée. Exemple :
Dans la culture de Samarra, je voudrais le numéro 2 / le site de référence.

- Si c'est le cas, le joueur doit donner la carte demandée. Le joueur demandeur peut rejouer.
- Si ce n'est pas le cas, le joueur demandeur pioche. Si la carte piochée est la carte demandée, le joueur demandeur peut rejouer.

C'est au joueur suivant.
Dès qu'un joueur réunit une famille, il la pose devant lui.
Lorsqu'un joueur pose une famille et se retrouve sans carte, il pioche une nouvelle carte et pose une question aux autres joueurs.
Le gagnant est celui qui possède le plus de familles complètes.

JEU DES 7 FAMILLES MÉSOPOTAMIE

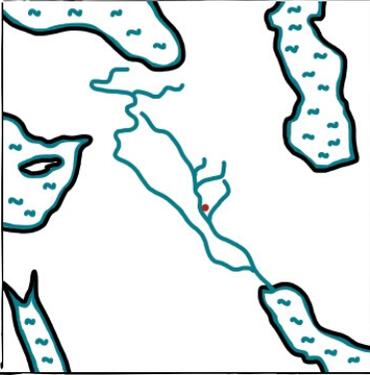
- 1 - PÉRIODE
- 2 - SITE DE RÉFÉRENCE
- 3 - ARCHITECTURE
- 4 - STATUE
- 5 - OBJET
- 6 - PETIT +

CULTURE DE SAMARRA
1-2-3-4-5-6 

6 200 - 5 700
avant J.-C.

LE TEMPS DES VILLAGES

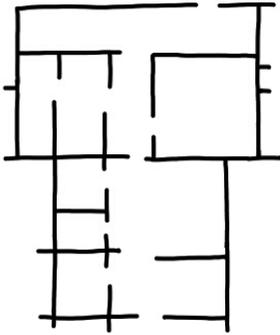
CULTURE DE SAMARRA
1-2-3-4-5-6 



Carte de la Mésopotamie

TELL ES-SAWWAN

CULTURE DE SAMARRA
1-2-3-4-5-6 



GRANDES MAISONS EN FORME DE T

JEU DES 7 FAMILLES
MÉSOPOTAMIE 

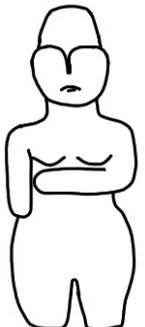
But du jeu : regrouper le plus grand nombre de familles
Joueurs : de 2 à 6 joueurs

Mélanger les cartes et distribuer 7 cartes à chaque joueur. Le reste des cartes constitue la pioche.
Le premier joueur demande à la personne de son choix si elle possède la carte souhaitée. Exemple : Dans la culture de Samarra, je voudrais le numéro 2 / le site de référence.

- Si c'est le cas, le joueur doit donner la carte demandée. Le joueur demandeur peut rejouer.
- Si ce n'est pas le cas, le joueur demandeur pioche. Si la carte piochée est la carte demandée, le joueur demandeur peut rejouer.

C'est au joueur suivant.
Dès qu'un joueur réunit une famille, il la pose devant lui. Lorsqu'un joueur pose une famille et se retrouve sans carte, il pioche une nouvelle carte et pose une question aux autres joueurs.
Le gagnant est celui qui possède le plus de familles complètes.

CULTURE DE SAMARRA
1-2-3-4-5-6 



Musée du Louvre, Paris

STATUETTE FÉMININE
Albâtre
Découverte à Tell es-Sawwan

CULTURE DE SAMARRA
1-2-3-4-5-6 



Pergamon museum, Berlin

COUPE PEINTE
Céramique peinte
Découverte à Samarra

CULTURE DE SAMARRA
1-2-3-4-5-6 



DÉBUT DE L'IRRIGATION DES CULTURES
car le climat devient plus sec

JEU DES 7 FAMILLES
MÉSOPOTAMIE 

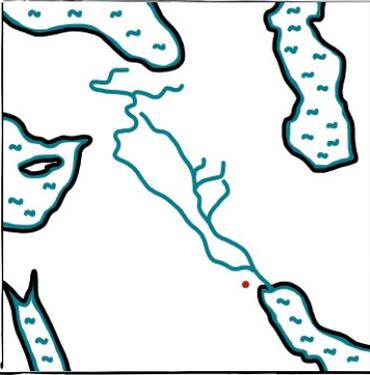
1 - PÉRIODE
2 - SITE DE RÉFÉRENCE
3 - ARCHITECTURE
4 - STATUE
5 - OBJET
6 - PETIT +

CULTURE D'OBEID
1-2-3-4-5-6 

5 300 - 3 700
avant J.-C.

LE TEMPS DES VILLAGES

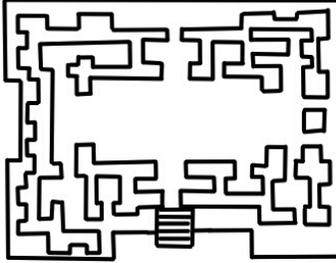
CULTURE D'OBEID
1-2-3-4-5-6 



Carte de la Mésopotamie

ERIDU

CULTURE D'OBEID
1-2-3-4-5-6 



PREMIÈRES MAISONS DE CHEF

JEU DES 7 FAMILLES
MÉSOPOTAMIE

But du jeu : regrouper le plus grand nombre de familles
Joueurs : de 2 à 6 joueurs

Mélanger les cartes et distribuer 7 cartes à chaque joueur. Le reste des cartes constitue la pioche.
Le premier joueur demande à la personne de son choix si elle possède la carte souhaitée. Exemple : Dans la culture de Samarra, je voudrais le numéro 2 / le site de référence.

- Si c'est le cas, le joueur doit donner la carte demandée. Le joueur demandeur peut rejouer.
- Si ce n'est pas le cas, le joueur demandeur pioche. Si la carte piochée est la carte demandée, le joueur demandeur peut rejouer.

C'est au joueur suivant.
Dès qu'un joueur réunit une famille, il la pose devant lui. Lorsqu'un joueur pose une famille et se retrouve sans carte, il pioche une nouvelle carte et pose une question aux autres joueurs.
Le gagnant est celui qui possède le plus de familles complètes.

CULTURE D'OBEID
1-2-3-4-5-6 



Musée du Louvre, Paris

STATUETTE FÉMININE
Terre cuite peinte
Découverte à Tello

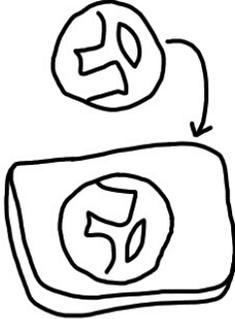
CULTURE D'OBEID
1-2-3-4-5-6 



Musée du Louvre, Paris

CACHET PLAT
Terre cuite
Découvert à Tello

CULTURE D'OBEID
1-2-3-4-5-6 



DÉBUT DE LA GLYPTIQUE
C'est l'art de tailler de la pierre pour en faire des cachets

JEU DES 7 FAMILLES
MÉSOPOTAMIE

1 - PÉRIODE
2 - SITE DE RÉFÉRENCE
3 - ARCHITECTURE
4 - STATUE
5 - OBJET
6 - PETIT +

PÉRIODE PROTO-URBAINE

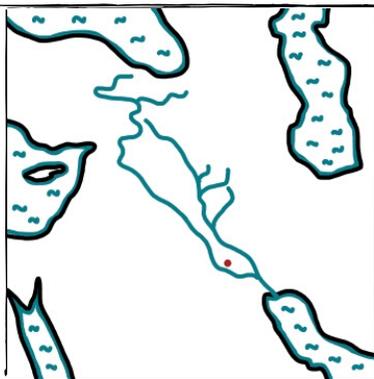
1-2-3-4-5-6 

3 500 - 2 800
avant J.-C.

LE TEMPS DES VILLES

PÉRIODE PROTO-URBAINE

1-2-3-4-5-6 



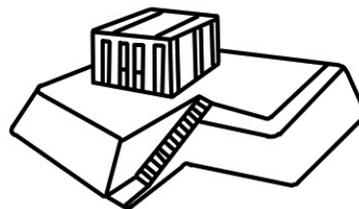
Carte de la Mésopotamie

URUK

La première ville du Proche-Orient

PÉRIODE PROTO-URBAINE

1-2-3-4-5-6 



TEMPLE BLANC D'URUK

Consacré au dieu Anu

JEU DES 7 FAMILLES MÉSOPOTAMIE

But du jeu : regrouper le plus grand nombre de familles
Joueurs : de 2 à 6 joueurs

Mélanger les cartes et distribuer 7 cartes à chaque joueur. Le reste des cartes constitue la pioche.
Le premier joueur demande à la personne de son choix si elle possède la carte souhaitée. Exemple : Dans la culture de Samarra, je voudrais le numéro 2 / le site de référence.

- Si c'est le cas, le joueur doit donner la carte demandée. Le joueur demandeur peut rejouer.
- Si ce n'est pas le cas, le joueur demandeur pioche. Si la carte piochée est la carte demandée, le joueur demandeur peut rejouer.

C'est au joueur suivant.

Dès qu'un joueur réunit une famille, il la pose devant lui. Lorsqu'un joueur pose une famille et se retrouve sans carte, il pioche une nouvelle carte et pose une question aux autres joueurs.

Le gagnant est celui qui possède le plus de familles complètes.

PÉRIODE PROTO-URBAINE

1-2-3-4-5-6 



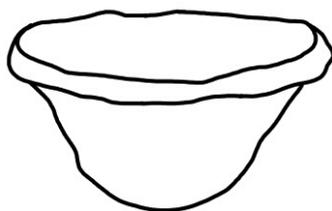
Musée du Louvre, Paris

STATUETTE DE ROI-PRÊTRE

Calcaire
Découverte à Uruk

PÉRIODE PROTO-URBAINE

1-2-3-4-5-6 



Musée du Louvre, Paris

ÉCUELLE GROSSIÈRE

Terre cuite
Découverte à Uruk

PÉRIODE PROTO-URBAINE

1-2-3-4-5-6 



JETONS DE COMPTABILITÉ

Pour faciliter les échanges

JEU DES 7 FAMILLES MÉSOPOTAMIE

1 - PÉRIODE

2 - SITE DE RÉFÉRENCE

3 - ARCHITECTURE

4 - STATUE

5 - OBJET

6 - PETIT +



Voyages en archéo

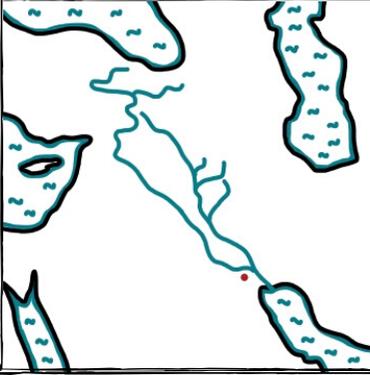
Un pas en arrière, deux en avant

DYNASTIES ARCHAIQUES
1-2-3-4-5-6 

2 900 - 2 340
avant J.-C.

LE TEMPS DES VILLES

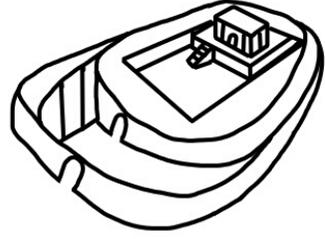
DYNASTIES ARCHAIQUES
1-2-3-4-5-6 



Carte de la Mésopotamie

UR

DYNASTIES ARCHAIQUES
1-2-3-4-5-6 



TEMPLE OVALE DE KHAFADJÉ
Centre religieux, mais aussi
économique

JEU DES 7 FAMILLES
MÉSOPOTAMIE

But du jeu : regrouper le plus grand nombre de familles
Joueurs : de 2 à 6 joueurs

Mélanger les cartes et distribuer 7 cartes à chaque
joueur. Le reste des cartes constitue la pioche.
Le premier joueur demande à la personne de son choix
si elle possède la carte souhaitée. Exemple : Dans la
culture de Samarra, je voudrais le numéro 2 / le site de
référence.

- Si c'est le cas, le joueur doit donner la carte
demandée. Le joueur demandeur peut rejouer.
- Si ce n'est pas le cas, le joueur demandeur pioche. Si
la carte piochée est la carte demandée, le joueur
demandeur peut rejouer.

C'est au joueur suivant.
Dès qu'un joueur réunit une famille, il la pose devant lui.
Lorsqu'un joueur pose une famille et se retrouve sans
carte, il pioche une nouvelle carte et pose une question
aux autres joueurs.
Le gagnant est celui qui possède le plus de familles
complètes.

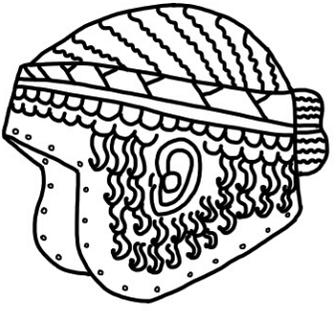
DYNASTIES ARCHAIQUES
1-2-3-4-5-6 



Musée d'Iraq, Bagdad

COUPLE D'ORANTS
Gypse, bitume, et coquille
Découvert à Tell Asmar

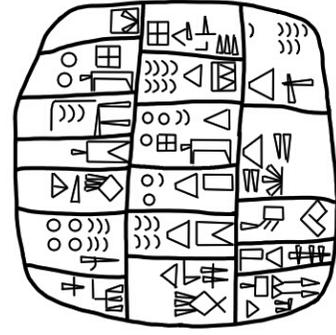
DYNASTIES ARCHAIQUES
1-2-3-4-5-6 



Musée d'Iraq, Bagdad

CASQUE DE MESKALAMDUG
Or
Découvert à Ur

DYNASTIES ARCHAIQUES
1-2-3-4-5-6 



Musée du Louvre, Paris

L'ÉCRITURE CUNÉIFORME
(en forme de clou) se généralise

JEU DES 7 FAMILLES
MÉSOPOTAMIE

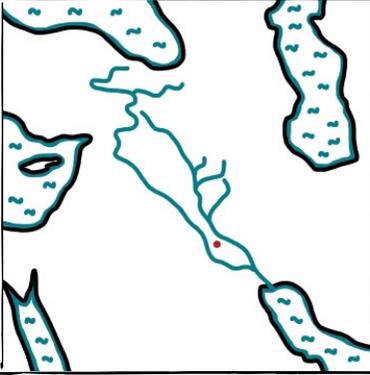
1 - PÉRIODE
2 - SITE DE RÉFÉRENCE
3 - ARCHITECTURE
4 - STATUE
5 - OBJET
6 - PETIT +

EMPIRE D'AKKAD
1-2-3-4-5-6 

2 340 - 2 200
avant J.-C.

LE TEMPS DES EMPIRES

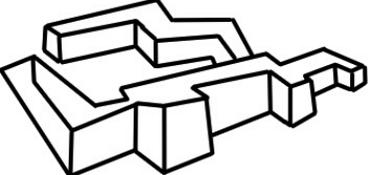
EMPIRE D'AKKAD
1-2-3-4-5-6 



Carte de la Mésopotamie

KISH

EMPIRE D'AKKAD
1-2-3-4-5-6 



BÂTIMENT À TELL BRAK
Construit par le roi Naram-Sin

JEU DES 7 FAMILLES
MÉSOPOTAMIE

But du jeu : regrouper le plus grand nombre de familles
Joueurs : de 2 à 6 joueurs

Mélanger les cartes et distribuer 7 cartes à chaque joueur. Le reste des cartes constitue la pioche.
Le premier joueur demande à la personne de son choix si elle possède la carte souhaitée. Exemple : Dans la culture de Samarra, je voudrais le numéro 2 / le site de référence.

- Si c'est le cas, le joueur doit donner la carte demandée. Le joueur demandeur peut rejouer.
- Si ce n'est pas le cas, le joueur demandeur pioche. Si la carte piochée est la carte demandée, le joueur demandeur peut rejouer.

C'est au joueur suivant.
Dès qu'un joueur réunit une famille, il la pose devant lui. Lorsqu'un joueur pose une famille et se retrouve sans carte, il pioche une nouvelle carte et pose une question aux autres joueurs.
Le gagnant est celui qui possède le plus de familles complètes.

EMPIRE D'AKKAD
1-2-3-4-5-6 



Musée du Louvre, Paris

STATUE DU ROI MANISHTUSU
Diorite
Découverte à Suse

EMPIRE D'AKKAD
1-2-3-4-5-6 



Musée d'Iraq, Bagdad

TÊTE DE ROI
Cuivre
Découverte à Ninive

EMPIRE D'AKKAD
1-2-3-4-5-6 



Musée du Louvre, Paris

ESSOR DES SCEAUX-CYLINDRES
Gypse, bitume, et coquille
Découvert à Tell Asmar

JEU DES 7 FAMILLES
MÉSOPOTAMIE

1 - PÉRIODE
2 - SITE DE RÉFÉRENCE
3 - ARCHITECTURE
4 - STATUE
5 - OBJET
6 - PETIT +

RENAISSANCE SUMÉRIENNE

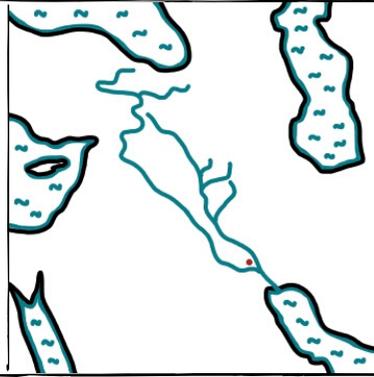
1-2-3-4-5-6 

2 140 - 2 004
avant J.-C.

LE TEMPS DES VILLES

RENAISSANCE SUMÉRIENNE

1-2-3-4-5-6 

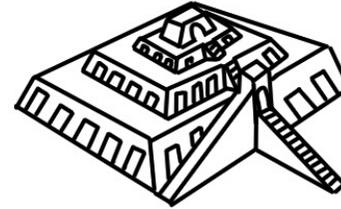


Carte de la Mésopotamie

LAGASH

RENAISSANCE SUMÉRIENNE

1-2-3-4-5-6 



ZIGGURAT D'UR

Construite par le roi Ur-Nammu

JEU DES 7 FAMILLES MÉSOPOTAMIE

But du jeu : regrouper le plus grand nombre de familles
Joueurs : de 2 à 6 joueurs

Mélanger les cartes et distribuer 7 cartes à chaque
joueur. Le reste des cartes constitue la pioche.

Le premier joueur demande à la personne de son choix
si elle possède la carte souhaitée. Exemple : Dans la
culture de Samarra, je voudrais le numéro 2 / le site de
référence.

- Si c'est le cas, le joueur doit donner la carte
demandée. Le joueur demandeur peut rejouer.
- Si ce n'est pas le cas, le joueur demandeur pioche. Si
la carte piochée est la carte demandée, le joueur
demandeur peut rejouer.

C'est au joueur suivant.

Dès qu'un joueur réunit une famille, il la pose devant lui.
Lorsqu'un joueur pose une famille et se retrouve sans
carte, il pioche une nouvelle carte et pose une question
aux autres joueurs.

Le gagnant est celui qui possède le plus de familles
complètes.

RENAISSANCE SUMÉRIENNE

1-2-3-4-5-6 



Musée du Louvre, Paris

PETIT GUDÉA ASSIS

Diorite
Découvert à Tello

RENAISSANCE SUMÉRIENNE

1-2-3-4-5-6 



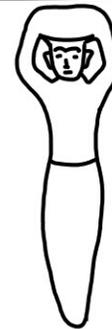
Musée du Louvre, Paris

GOBLET À LIBATION DU ROI GUDÉA

Chlorite
Découvert à Tello

RENAISSANCE SUMÉRIENNE

1-2-3-4-5-6 



Musée du Louvre, Paris

CLOUS DE FONDATION

Ils sont enfoncés dans les murs
des bâtiments avec une inscription

JEU DES 7 FAMILLES MÉSOPOTAMIE

1 - PÉRIODE

2 - SITE DE RÉFÉRENCE

3 - ARCHITECTURE

4 - STATUE

5 - OBJET

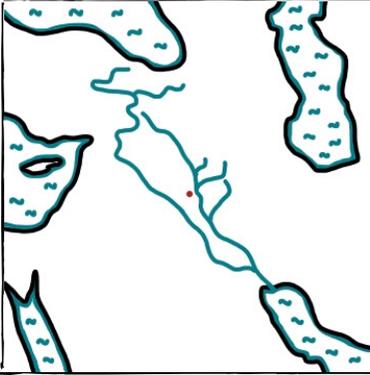
6 - PETIT +

DYNASTIES AMORRITES
1-2-3-4-5-6 

2 000 - 1 600
avant J.-C.

LE TEMPS DES VILLES

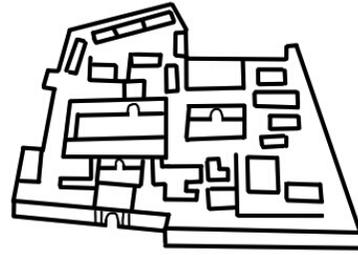
DYNASTIES AMORRITES
1-2-3-4-5-6 



Carte de la Mésopotamie

ASSUR

DYNASTIES AMORRITES
1-2-3-4-5-6 



PALAIS DE MARI
Construit par le roi Zimri-Lim

JEU DES 7 FAMILLES
MÉSOPOTAMIE

But du jeu : regrouper le plus grand nombre de familles
Joueurs : de 2 à 6 joueurs

Mélanger les cartes et distribuer 7 cartes à chaque joueur. Le reste des cartes constitue la pioche.
Le premier joueur demande à la personne de son choix si elle possède la carte souhaitée. Exemple : Dans la culture de Samarra, je voudrais le numéro 2 / le site de référence.

- Si c'est le cas, le joueur doit donner la carte demandée. Le joueur demandeur peut rejouer.
- Si ce n'est pas le cas, le joueur demandeur pioche. Si la carte piochée est la carte demandée, le joueur demandeur peut rejouer.

C'est au joueur suivant.
Dès qu'un joueur réunit une famille, il la pose devant lui. Lorsqu'un joueur pose une famille et se retrouve sans carte, il pioche une nouvelle carte et pose une question aux autres joueurs.
Le gagnant est celui qui possède le plus de familles complètes.

DYNASTIES AMORRITES
1-2-3-4-5-6 



Musée d'Alep, Syrie

DÉESSE AU VASE JAILLISSANT
Albâtre
Découverte dans le palais de Mari

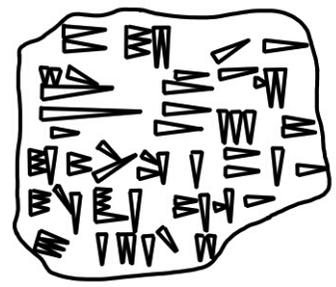
DYNASTIES AMORRITES
1-2-3-4-5-6 



Musée du Louvre, Paris

CODE D'HAMMURABI
Basalte noir
Découvert à Suse

DYNASTIES AMORRITES
1-2-3-4-5-6 



Musée du Louvre, Paris

TABLETTES CUNÉIFORMES
Retrouvées dans les archives du palais de Mari

JEU DES 7 FAMILLES
MÉSOPOTAMIE

1 - PÉRIODE
2 - SITE DE RÉFÉRENCE
3 - ARCHITECTURE
4 - STATUE
5 - OBJET
6 - PETIT +